

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kajian teori, kajian penelitian yang relevan serta kerangka pikir. Pada bagian landasan teori akan diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Kajian penelitian yang relevan yaitu kajian mengenai penelitian-penelitian sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada bab ini juga akan diuraikan mengenai kerangka pikir penelitian ini. Penjelasan lebih rinci dapat dibaca pada uraian berikut:

2.1 Kajian Teori

Pada bagian kajian teori akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini. Kajian teori digunakan sebagai dasar atau acuan untuk melaksanakan penelitian. Teori yang digunakan diambil dari berbagai sumber yang relevan baik dari buku maupun dari internet. Teori-teori yang akan diuraikan dalam kajian teori meliputi: pembelajaran tematik, model pembelajaran *Make A Match*, serta aktivitas belajar. Penjelasan mengenai teori-teori tersebut dapat dibaca pada uraian berikut:

2.1.1 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti

Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan keterampilan, pengetahuan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik ini menurut Tim Pengembang PGSD (1997: 3) adalah:

- a. *Holistik*, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
- b. *Bermakna*, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar schemata yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
- c. *Otentik*, pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
- d. *Aktif*, pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar kepada pendekatan diskoveri inkuiri dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

2.1.2 Model Pembelajaran *Make A Match*

2.1.2.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Dalam hal ini, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Sri Sulistyorini (2007: 14) Model pembelajaran

merupakan rencana pola atau pengaturan kegiatan guru dan peserta didik yang menunjukkan adanya interaksi antar unsur-unsur yang terkait dalam pembelajaran.

Lebih lanjut Winataputra sebagaimana dikutip oleh Sugiyanto (2010: 3) menjelaskan bahwa :

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman dalam melaksanakan aktifitas pembelajaran.

Model pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan adalah *make a match* dengan media berupa kartu.

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Rusman (2011:223) model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu kelebihan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Anita Lie (2008:56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

2.1.2.3 Sintaks Model Pembelajaran *Make A Match*

Teknik pembelajaran *make a match* ini dapat dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang telah ditentukan. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Membuat Pasangan) ini adalah sebagai berikut (Huda, 2013: 252) :

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari.
- 2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- 3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru

juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.

- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah disiapkan.
- 6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- 7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- 8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- 9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Huda (2013: 243) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah:

- 1) Kelebihan model pembelajaran tipe *make a match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;

(4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

- 2) Kelemahan model pembelajaran tipe *make a match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang tersusun secara terencana, bentuk tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Lain halnya dengan pendapat Sumiati (2009: 200) yang menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai siswa yang diperoleh melalui kegiatan evaluasi. Hasil belajar merupakan tolok ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Seorang yang hasil belajarnya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar demikian sebaliknya (Susanty, dkk, 2014: 4).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

2.1.3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

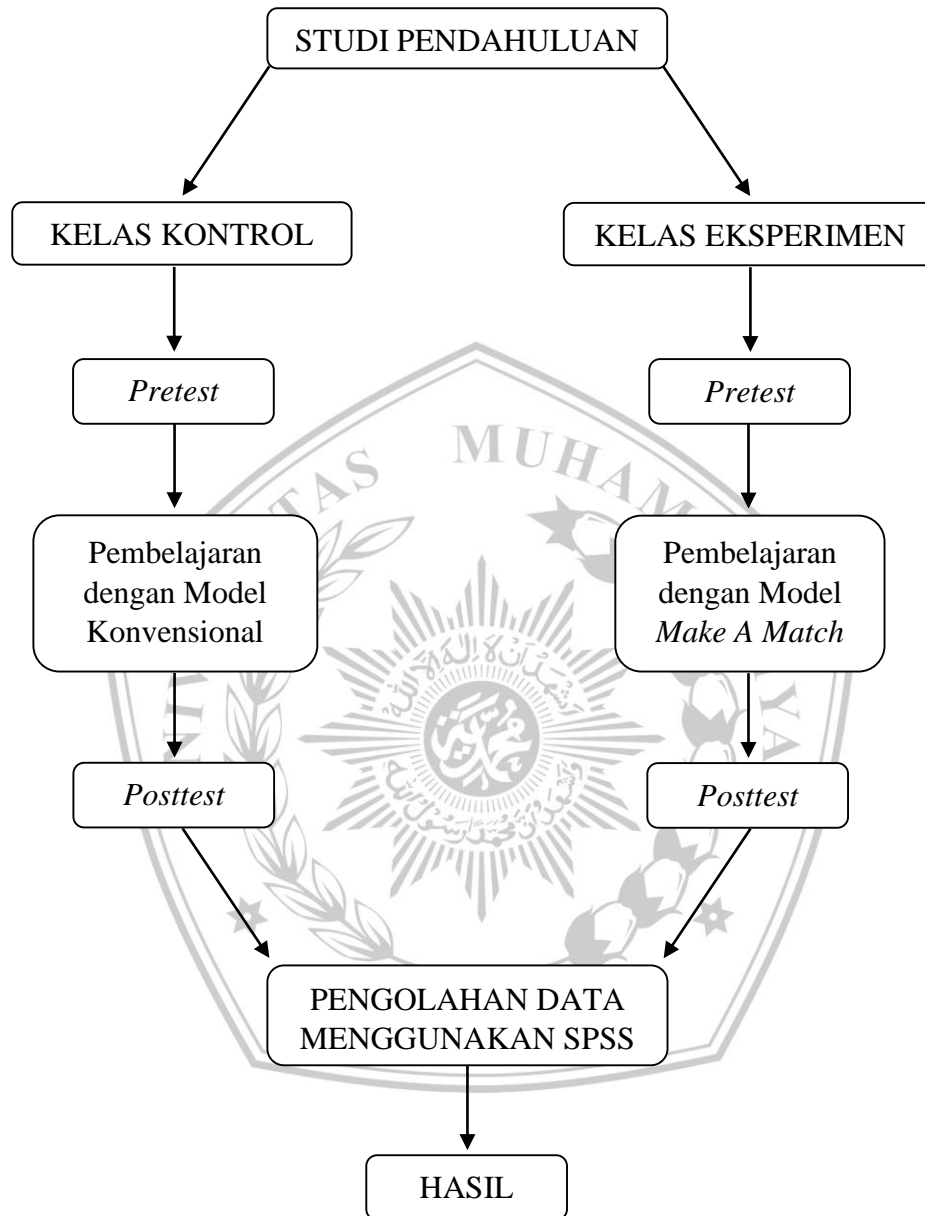
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian dan Nama Peneliti	Variabel Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa pada MTsN di Kabupaten Kudus (Susanty, E, dkk, 2014)	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> dan Pembelajaran Konvensional (variabel bebas) Hasil Belajar IPS (variabel terikat) Kemandirian Belajar Siswa (variabel moderat)	Kuantitatif	Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> mempunyai pengaruh dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan metode <i>Make A Match</i> lebih baik dari pada siswa yang menggunakan metode konvensional
2	Penerapan <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Rohendi, dkk, 2010)	<i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> (variabel bebas) Hasil Belajar Siswa (variabel terikat)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	<i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make A Match</i> dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional
3	Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> pada Materi Tumbuhan Biji (<i>spermatophyta</i>) di Kelas VII SMP N Kembang Tanjong Kabupaten Pidie (Maulizar, 2016)	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> (variabel bebas) Hasil Belajar Siswa (variabel terikat)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tumbuhan Biji (<i>spermatophyta</i>)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada tujuan penelitian. Pada peneliti pertama menggunakan menggunakan model pembelajaran *make a match* ditinjau dari kemandirian belajar siswa sebagai variabel moderat. Sedangkan untuk peneliti kedua dan ketiga perbedaannya adalah terletak pada jenis penelitian yang dilakukan.

2.3 Kerangka Pikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gondowangi 1 Wagir.
- H_a : Ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gondowangi 1 Wagir.

